

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARNING ELEMENTAR MATEMATIKA FAOLIYATIDA VOSKOBOVICH TEXNOLOGIYASINI QO`LLASH

Nurullayeva Shaxnoza Shamshodovna

Buxoro viloyati Buxoro tumani 18-son

Davlat maktabgacha ta'lim tashkiloti, Metodist-tarbiyachisi

Bolani tarbiyalashning eng muhim vazifalaridan biri uning aqlini rivojlantirish, yangi narsalarni o'rganishga imkon beradigan shunday aqliy qobiliyat va qobiliyatlarni shakllantirishdir. Ta'lim tizimi bolaga jamiyatning yangi sharoitlariga muvaffaqiyatli moslashish imkonini beradigan bilim, ko'nikma va ko'nikmalarni egallashga yordam berishi kerak.

O'yinning ertak labirintlari "bu maktabgacha yoshdagi bolalar uchun rivojlanish ta'limi modelidir o'yin faoliyati. O'yin keksa avlod tajribasini yoshlarga o'rgatish, o'qitish usuli sifatida qadim zamonlardan beri ishlatilgan. O'yindan foydalanish bugungi kungacha saqlanib qolgan. Ko'p maktabgacha tarbiyaviy tashkilotlar hayratda o'quv jarayonini texnologiyalashtirish standart talablariga muvofiq.

Amalga oshirish bolalar bog'chamizning o'quv jarayonida Voskobovichning o'yin texnologiyasi biz Demokratik Davlat ta'lim standarti talablariga muvofiq asosiy ta'lim mazmuniga yangilash uchun rivojlanayotgan rag'bat sifatida qaraymiz. Ta'lim dasturi vazifalarni to'liq bajarish uchun texnologiya va uning mazmuni bilan professor-o'qituvchilar yaxshi tanishgan bo'lishi muhimdir. Tarbiyachilar ta'lim faoliyatda to'g'ridan-to'g'ri o'quv o'yinlaridan foydalanadilar va bolalar bilan birgalikda ishlashda, guruhlarning rivojlanayotgan ob'ekt-fazoviy muhitini loyihalash orqali ular maktabgacha yoshdagi bolalarga mustaqil faoliyat uchun o'yinlarni tanlash imkoniyatini beradilar. Nutqda terapevtik keng tarqalgan to'plamlardan foydalaniladi: "*O'yin orqali o'qish*"; "*Ikonik dizaynerlar*";



grafik simulyator « *igrovisor* » to'plamlardan foydalaniladi. O'yin to'plamidan individual ishlashda, bolalar bilan frontal mashg'ulotlar o'tkazishda, musiqa rahbari faoliyatida ham foydalanadi. Gilamografiya "*Kabina*" (vizual usulni amalga oshirish uchun ta'lim, tasviriy ijodiy vazifalardagi faoliyatlar qo'llash uchun foydalaniladi. "*Ajoyib konstruktorlar*" o'yin tafsilotlaridan rasmlar (*kontur va chizma*) yaratish uchun mo'ljallangan.

Psixolog ishlatiladi deyarli barcha o'yinlarni ishlatiladi, chunki ular bolalarning aqliy rivojlanish jarayonlariga hissa qo'shadi.

O'yin - bu bolalarning faoliyatini tashkil qilish usuli yoki mantiqqa asoslangan usullar to'plami, ma'lum bir dastur materialini o'rganish, maktabgacha yoshdagi bolalarning

qiziquvchan kognitiv faoliyatini tashkil etish demakdir. Bola faoliyatining asosiy yo'nalishlaridan biri sifatida o'yinning mohiyati shundaki, bolalar unda hayotning turli tomonlarini, odamlar o'rtasidagi munosabatlarning xususiyatlarini aks ettiradi, atrofdagi voqelikni aniqlaydi va bilimga ega bo'ladi. O'yinda, standart muallif-ishlab chiqaruvchilarning fikriga ko'ra, maktabgacha ta'limning ichki qiymati saqlanib qolgan. bolalik va maktabgacha yoshdagi bolaning tabiati saqlanib qoladi. Lekin Voskobovichning



o'quv o'yinlaridan foydalanish yo'lining o'zgarishini ham nazarda tutadi. Bolalar faoliyati- bu endi kattalar uchun qo'llanma emas, balki hamkorlik (*filial*) kattalar va bolaning faoliyati maktabgacha ta'limda rivojlanishning eng tabiiy va samarali konteksti. O'yinlar yoki o'yin mashqlar bolalar tomonidan o'rganilayotgan materialni qiziqish bilan idrok etishni ta'minlaydi va ularni yangi bilimlarni o'zlashtirishga jalb qiladi. O'yin bolalarning e'tiborini o'quv vazifasiga qaratishga yordam beradi, bu holda u maqsad sifatida emas, balki kerakli va shaxsan muhim maqsad sifatida qabul qilinadi. O'yin sizga murakkab o'quv vazifalarini yanada qulayroq qilish imkonini va maktabgacha yoshdagi bolalarning ongli kognitiv motivatsiyasini shakllantirishga yordam beradi.

O'yinning afzalliklaridan biri shundaki, u doimo har bir bolaning faol harakatlarini talab qiladi. Shuning uchun faoliyatda uning yordami bilan tarbiyachi bolalarning nafaqat aqliy, balki harakat faoliyatini ham tashkil qilishi mumkin, O'yin ko'p hollarda turli harakatlar bilan bog'liq vazifala, treningga kiritilgan o'yinlar yoki ularning elementlari o'quv vazifasi o'ziga xos, bolalarning aqliy, hissiy va irodaviy kuchlarini safarbar qiladi, ularni vazifalarni hal qilishga yo'naltiradi. O'yin ta'lim jarayonida kognitiv va hissiy tamoyillarning o'zaro ta'sirini faollashtiradigan jarayondir. U nafaqat bolalarni fikrlashga, o'z fikrlarini ifoda etishga undaydi, balki harakatlarning maqsadga muvofiqligini ta'minlaydi. Shuning uchun ham bolaning ongini tartibga soladi.

O'yin shaklida ta'lim qiziqarli bo'lishi kerak. Pedagogik faoliyatni tashkil qilish shunday jarayonki, bola bir vaqtning o'zida o'ynaydi, rivojlanadi va o'rganadi - vazifa juda qiyin. Texnologiya "*Ertaklar labirintlari*" o'yini aniq belgilangan va bosqichma-bosqich tavsiflangan tizimni o'z ichiga oladi. O'yin o'quv o'yinlari uchun topshiriqlar. Voskobovich o'quv o'yinlari didaktik material bo'lib xizmat qiladi va har qanday ta'lim dasturi materialning mazmuniga osongina mos keladi. Chunki ular ta'lim sohalaridagi beshta bolalarning rivojlanishiga hissa qo'shadi Rivojlanishda eng yaxshi natija "*Ertaklar labirintlari*" o'yini ichida "*kognitiv rivojlanish*" va "*nutqni rivojlantirish*". ta'lim sohalar bolalarning ta'limi texnologiyadan foydalanish orqali ta'minlanadi

O'yinlar va Voskobovichning o'yin yordamchilari, bizning fikrimizcha, maktabgacha ta'lim sohasidagi zamonaviy ta'lim qonunchilik talablariga javob beradi

O'yin (*rivojlanayotgan*) bolaning kognitiv tabiiy qobiliyatlari, shuningdek, uning psixologik va fiziologik jihatlari, shaxsiyatni rivojlantirishga qodir.

V.V. Voskobovich pedagogika va psixologiya sohasidagi o'yinlar va qo'llanmalari mutaxassislar, erta yoshdan boshlang'ich maktabgacha yoshdagi bolalar, shuningdek, ota-onalar orasida ularning qo'llanilishini topish; shu jumladan nogironlar bilan ishlashda ishlatiladi,.

O'yin texnologiyasidan foydalanish o'zining ajoyibligi bilan ham o'ziga tortadi. Birinchidan, barcha o'quv o'yinlari va qo'llanmalar jamlangan, rivojlanayotgan predmetli-fazoviy muhit yaratiladi. Bu intellektual o'yin markazi ajoyib Binafsha o'rmondir. Ikkinchidan, barcha o'yinlar ertak qahramoni, ertak syujeti, sayohat qilish, qiyinchiliklarni yengish, qiyin vaziyatlarni hal qilish, to'g'ri yechim topish bilan birga keladi.



Rivojlanayotgan obyekt-fazoviy muhitimiz bolalar bog'chasi. Har bir yosh guruh intellektuallar bilan jihozlangan o'yin markazi, bu yerda bolalarning yosh xususiyatlariga mos keladigan rivojlanayotgan o'yinlar to'plamlari, bolalarning kichik guruhida to'plangan. Tarbiyachilar ota-onalar bilan birgalikda o'yinlar uchun sxema va maketlar yasashdi, tanlangan o'yin qahramonlari ertak maydonchalarini talablar asosida bezashdi. "*Binafsha o'rmon*" bolalarnind har birida o'ziga xos xususiyatlarga ega guruh: birinchi navbatda, "*sezgi burchagi*" bolalarni shakl, rang va o'lcham standartlari bilan tanishtirish; o'rta guruhda e'tibor raqamlarni bilishga va ularning intellektualligiga qaratiladi. O'yin markazida ertak maydoni *Raqamli sirk* qahramonlar paydo bo'ladi.

Magnolik va raqamlar bilan - kulgili kichik hayvonlar, "*Sehrli sakkizlik*"- sonlar konstruktorining bir turi; "*Gaplashuvchi to'tiqushlar shahri*" o'zlarining akrobat hazillari va bolalarni o'qishga o'rgatadigan o'yinlari bilan kattaroq guruhlarda bolalar o'qishga qiziqish bildiradilar va bu yerda ertak maydoni paydo bo'ladi

Ta'limga qo'shilish ta'lim jarayoni o'quv o'yinlari ijodiy faoliyat va shaxsning o'zini o'zi anglashi uchun imkoniyat yaratdi. Tarbiyachilar ham, tarbiyalanuvchilar ham maktabgacha yoshdagi bolalar va ularning ota-onalarini o'quv jarayoniga faol jalb qilishga hissa qo'shadilar.

Va nihoyat, biz yana bir bor ta'kidlaymizki, maktabgacha yoshdagi bolaning rivojlanishi ta'lim faoliyatida emas, balki o'yinda amalga oshiriladi. Standart bolaga va o'yinga individual yondashuvni birinchi o'ringa qo'yadi. O'yinning rolini oshirish va unga ustunlik berish haqiqati, shubhasiz, ijobiydir, buni bizning qo'llash amaliyotimiz tasdiqlaydi.



Hozirgi bosqichda maktabgacha ta'lim tizimi bolalar bilan ishlashda yuqori va barqaror natijalarga erishish yo'llarini qidirmoqda. Ijtimoiy sharoit va talablarning barcha o'zgarishlariga javoban, maktabgacha pedagogika maktabgacha yoshdagi bolalarni tarbiyalash va o'qitishga tobora ko'proq yangi yondashuvlarni izlaydi va yaratadi. O'quv faoliyatini tashkil qilishda o'qituvchilar birinchi navbatda usullar, texnika va texnologiyalarni tanlashga e'tibor berishadi, shuningdek ularning amalda samaradorligiga tayanishadi. Jamiyatdagi ijtimoiy-madaniy vaziyat va ta'lim tizimini qayta tashkil etish jarayonlari o'qituvchilarni stereotip metodlar va bolalar faoliyatini tashkil etishning yagona shakli yordamida eski usulda ishlashning iloji yo'qligini tushunishga undaydi. Hozirgi voqelikni yangicha idrok etish nuqtai nazaridan ta'limning zamonaviy pedagogik texnologiyalaridan foydalanish zarurati tug'iladi. Innovatsion (zamonaviy) texnologiyalar-bu zamonaviy ijtimoiy-madaniy sharoitda bolaning shaxsiy rivojlanishidagi dinamik o'zgarishlar tufayli ijobiy natijaga erishishga qaratilgan o'qitish usullari, usullari, texnikasi, ta'lim vositalari tizimi. Pedagogik yangiliklar ta'lim va tarbiya jarayonlarini o'zgartirishi yoki yaxshilashi mumkin. Innovatsion texnologiyalar o'qitish jarayonida o'z samaradorligini isbotlagan ilg'or ijodiy va an'anaviy texnologiyalarni birlashtiradi.

Adabiyotlar ro'yxati

1. Voskobovich V. V., Xarko G. G., Balatskaya T. I. Texnologiya 3-7 yoshli maktabgacha yoshdagi bolalarning intensiv intellektual rivojlanishi "Ertaklar labirintlari" o'yini.- Sankt-Peterburg: Girikont, 2000 yil
2. Voskobovich V. V., Xarko G. G. O'yin texnologiyasi "Ertaklar labirintlari" o'yini 1-kitob METODOLOGIYA. - Sankt-Peterburg: 2003 yil
3. O'quv o'yinlari Voskobovich: O'quv materiallari to'plami / Ed. V.V. Voskobovich, L. S. Vakulenko. - M.: TC Sphere, 2015 yil

4. GEFni vositalar yordamida amalga oshirish texnologiya maktabgacha va boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarning intellektual va ijodiy rivojlanishi "Ertaklar labirintlari" o'yini/ Voskobovich V. V., Korsak O. V., Emelyanova S. V. - Sankt-Peterburg: 2014 yil
5. Xarko T. G., Voskobovich V. IN. O'yin texnologiyasi 3-7 yoshli maktabgacha yoshdagi bolalarning intellektual va ijodiy rivojlanishi "Ertaklar labirintlari" o'yini- Sankt-Peterburg: 2007 yil